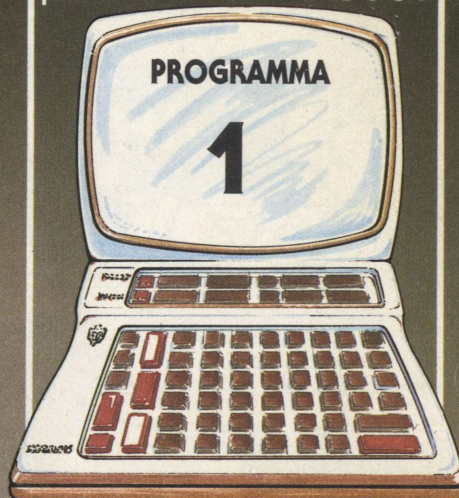
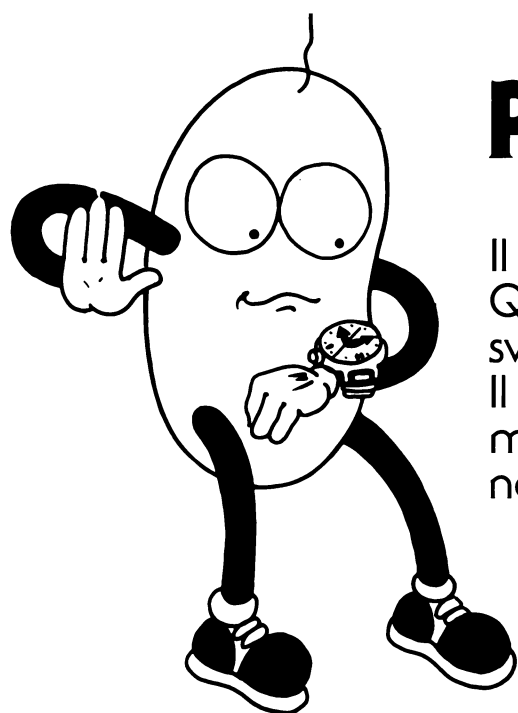
# CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

## per Commodore Vic20 e 64

Edizioni Beatrice d'Este

# Cos'ha di speciale "Conoscere il computer"?

È presto detto. Non è il solito libretto di istruzioni per computer o il solito corso per computer tutto da leggere e difficile da capire.
"Conoscere il computer" è molto di più, anzi è tante cose insieme.
È la prima guida all'uso pratico del computer veramente semplice e tutta in cassetta.
È uno, due, tre, tanti video giochi divertenti e istruttivi nello stesso tempo.
È uno, due, tre, tanti programmi già pronti da utilizzare subito.
È insomma un vero "magazine" del computer in cassetta, ad un prezzo che, come hai visto, è incredibile.
"Conoscere il computer" è la migliore scuola per il tuo futuro.

# Come cominciare?

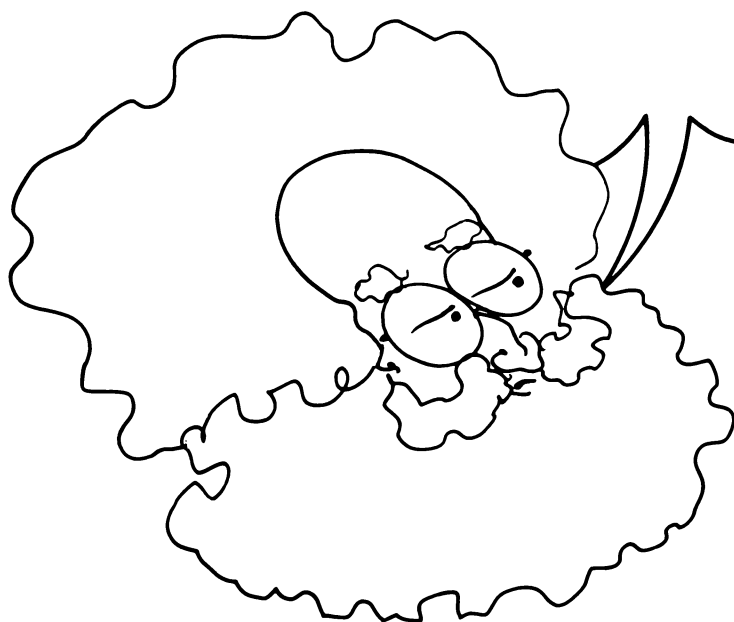
Certamente tu sai come iniziare
la consultazione della 1ª cassetta.
Ma, per sicurezza, lo ripetiamo.
Dopo aver acceso la tastiera, metti la
cassetta nel registratore.
A questo punto premi il tasto SHIFT e,
mantenendolo premuto, premi il tasto
RUN/STOP. Sempre tenendo premuto
il tasto SHIFT, lascia il tasto RUN/STOP.
Quindi lascia anche il tasto SHIFT.
Sul video apparirà
la scritta PRESS PLAY ON TAPE
(premi il "play" sul registratore).
Premilo e attendi.
Dopo qualche secondo
(circa 20") comparirà
la prima pagina.

# Perché attendere?

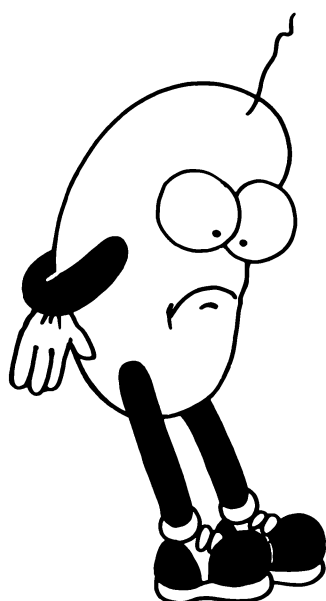
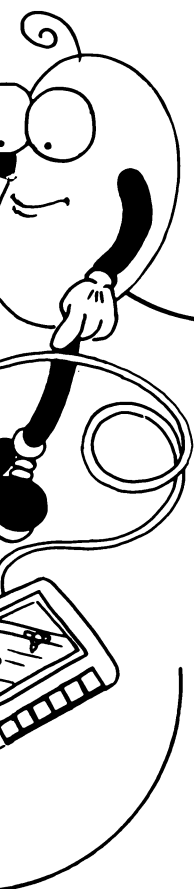
Il computer è dotato di memoria.
Questa memoria, però, va riempita. La casset
svolge questo compito.
Il tempo necessario perché la cassetta passi al
memoria del computer tutti i dati incisi sul
nastro è il tempo che devi attendere. Chiaro?

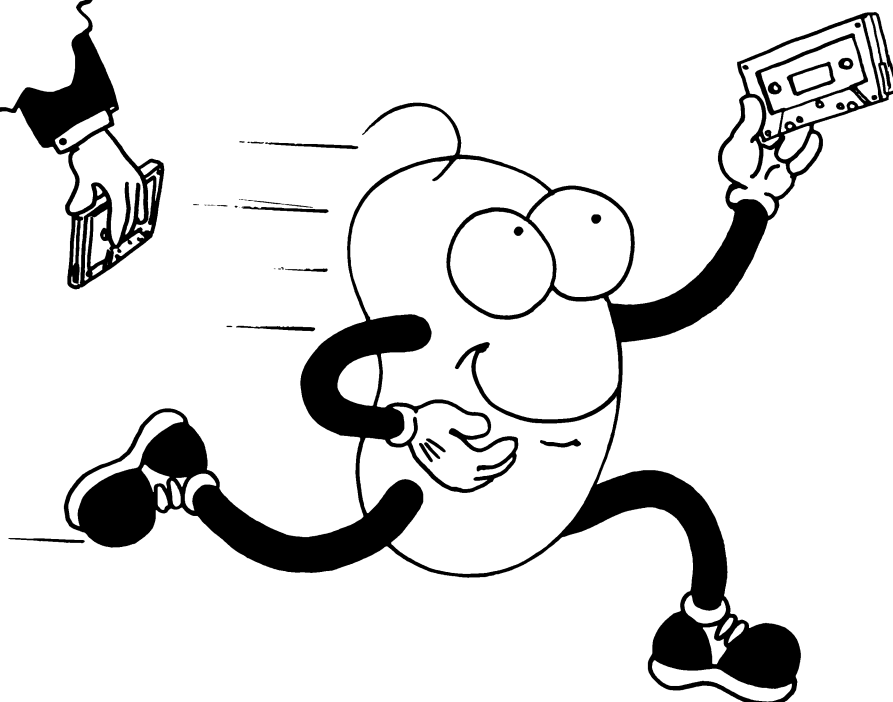
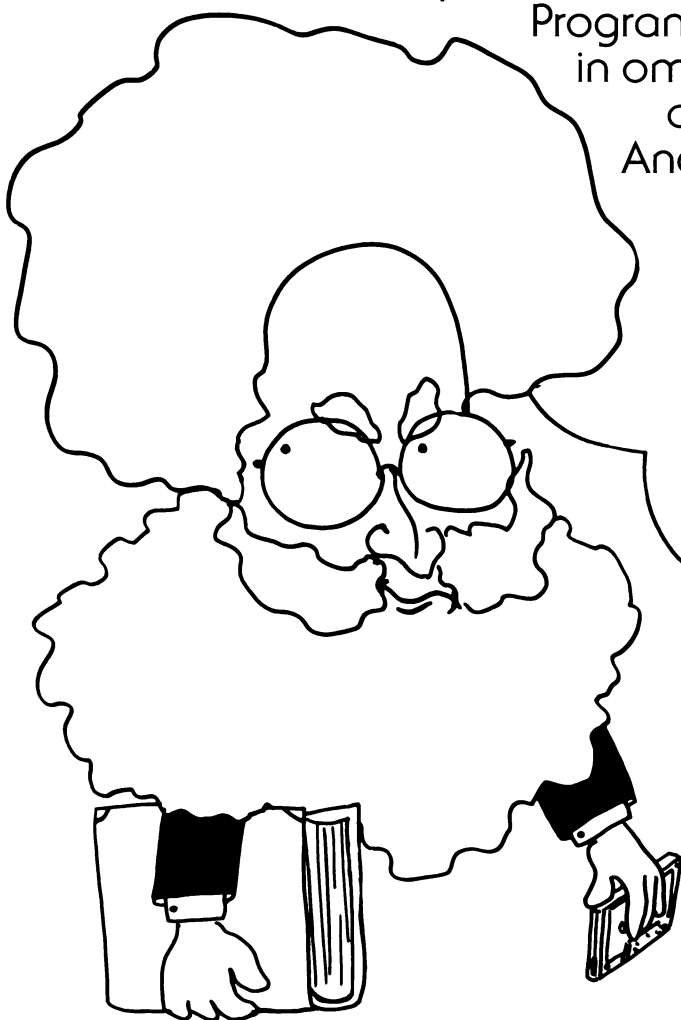
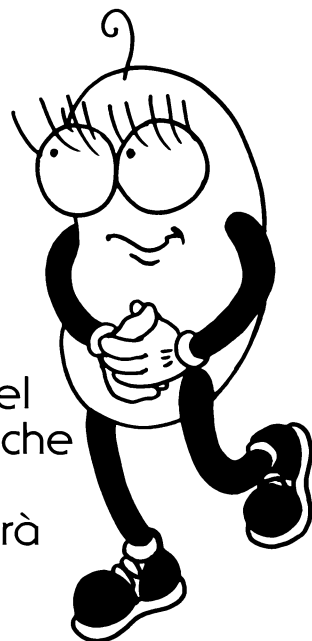
# Cosa imparo oggi?

Il primo passo è imparare a utilizzare
la tastiera. Saper usare la tastiera significa
poter comunicare col computer.
Sulla tastiera infatti ci sono tasti particolari che
rappresentano le orecchie del computer.
Naturalmente ci sono esercizi pratici e dei piccoli quiz.

ta

lla

# Ma non si gioca mai?

Certo che si gioca. Ma per non perdere l'esercizio, il primo gioco è "didattico". Aiuta a prendere familiarità con la tastiera e ad utilizzarla con rapidità.
E dopo il dovere, il piacere!
Il secondo gioco è un gioco divertente ed entusiasmante per distrarti e rilassarti.
Le spiegazioni del gioco le troverai all'inizio di ognuno di essi.

# Facciamo dei programmi?

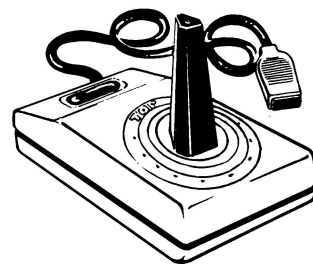
Non correre! I programmi comincerai a farli tra qualche lezione.
Intanto questo numero prevede un programma già fatto. Si tratta di un utile programma di archiviazione che potrai utilizzare tra breve.
Programmi così li troverai, in omaggio, a numeri alternati.
Ancora in omaggio, nel prossimo numero, che non prevede il programma, ci sarà una cassetta da incidere, per i tuoi primi esperimenti.

# VIC 20 o 64?

"Conoscere il computer" è studiato sia
per il COMMODORE VIC 20 che per il COMMODORE 64.
Per questo in ogni cassetta il lato 1
è dedicato al VIC 20 e il lato 2 al 64.

Ciao al prossimo numero
e mi raccomando, studia!!

# Alcune raccomandazioni

Per apprendere veramente, devi frenare la tua impazienza
Segui esattamente quello che il computer ti dice di fare.
Non cercare di fare di più. A suo tempo avrai la risposta ad ogni tuo possibile interrogativo. Ripeto: segui esattamente e soltanto quello che il computer ti dice di fare.
Può succedere che qualche tua operazione non esatta faccia procedere il computer su strade che tu non sei ancora in grado di controllare. In questo caso spegni il tuo Commodore e ricomincia da capo.
L'errore più frequente che potrai commettere è quello di premere troppo o ripetutamente lo stesso tasto. Ricorda che i tasti sono sensibilissimi. Basta una sola leggera pressione, non di più.
Se possiedi un Commodore 64, noterai che durante il caricamento della memoria lo schermo diventa grigio. Non preoccuparti, è normale. Fidati del computer e lasciati guidare da lui. Lui e il nostro corso ti porteranno ad essere un vero programmatore.
È possibile che dopo un paio d'ore ti sembrerà di aver imparato e vorresti avere subito la lezione successiva. Non essere impaziente! È meglio provare e riprovare, ripetere dopo qualche giorno e ripetere ancora sin quando sarai veramente padrone della tastiera.
**Conoscere il computer** è come un ottimo insegnante privato.
Con lui procedi solo se hai veramente imparato.

**ATTENZIONE!** Alcuni giochi inseriti sono utilizzabili solo se si possiede il Joystick. Corri e procuratelo. Per il tuo Commodore sono compatibili i Joystick Atari e Spectravideo.

# La tastiera e i suoi simboli

| | |
|---|---|
| SHIFT | Se premuto assieme a un'altro tasto viene visualizzato il simbolo posto sulla parte superiore del tasto stesso oppure il carattere grafico a destra nel caso si tratti di un tasto con associati due simboli grafici. |
| COMMODORE | Per ottenere invece il carattere grafico a sinistra. |
| CRSR | Con questi due tasti puoi muovere il cursore nelle quattro direzioni. Naturalmente ogni tasto ha due funzioni quindi per far spostare il cursore nella direzione segnata dalla freccina posta superiormente è necessario premere insieme il tasto SHIFT. |
| DEL | Significa cancellare, fa sì che il cursore si sposti indietro verso sinistra e cancelli il carattere che lo precede. In questo modo è possibile cancellare caratteri digitati errati. |
| INST | Significa inserire, serve per poter aggiungere un carattere all'interno di una parola o frase (ricordati di premere SHIFT insieme a INST) |
| HOME | Serve a portare immediatamente il cursore nell'angolo in alto a sinistra. |
| CLR | Serve per pulire il video e nel contempo posizionare immediatamente il cursore nell'angolo in alto a sinistra (ricordati di premere lo SHIFT). |
| RUN/STOP | Serve per fermare un programma di esecuzione. Se si preme insieme allo SHIFT la sua funzione è quella di caricare il primo programma da nastro e di farlo partire automaticamente non appena caricato. |
| CTRL | È utilizzato principalmente in unione ai numeri da Ø a 9 per commutare il colore del cursore. |